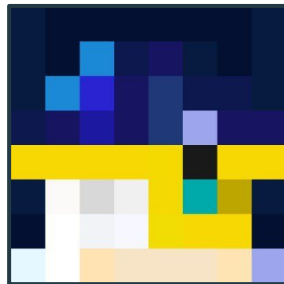
夢のゲーム共同制作
N/S歴1年未満の挑戦

名駅キャンパス 3年

SHAWN

自己紹介

Slack名：CHICHI_名駅キャンパス
名前：
所属：S高校2期生 3年次
所属キャンパス：
愛知県名古屋市の名駅キャンパス
趣味：創作、スポーツ
特技：英語

スライドで
使うアイコン

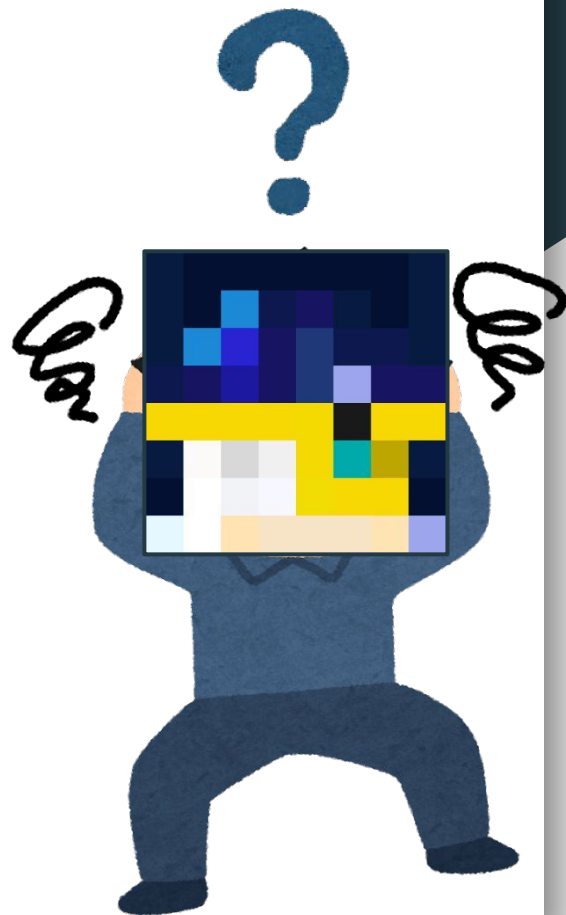
プロフィール

昨年6月にS高校へ転校
最後にクリアまで遊んだゲームは
スマホゲームを除きポケットモンスターX

ackアイコン

強いて言えば…イラスト…？（小声）

それに加えて…

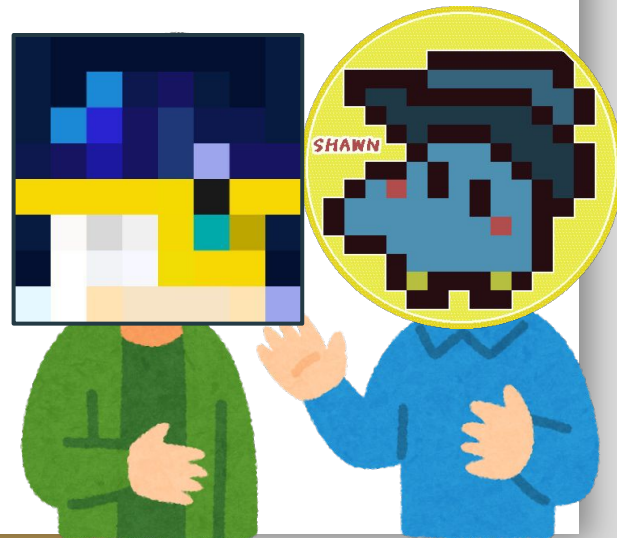
今年度転校してきた
今まで一切デジタルツールなんか触ってこなかったため
ものづくりパスポートに大苦戦；；

じゃあそんな私は

どこで何を作っているの？
何をやっているの？
何で作っているの？
何を使っているの？

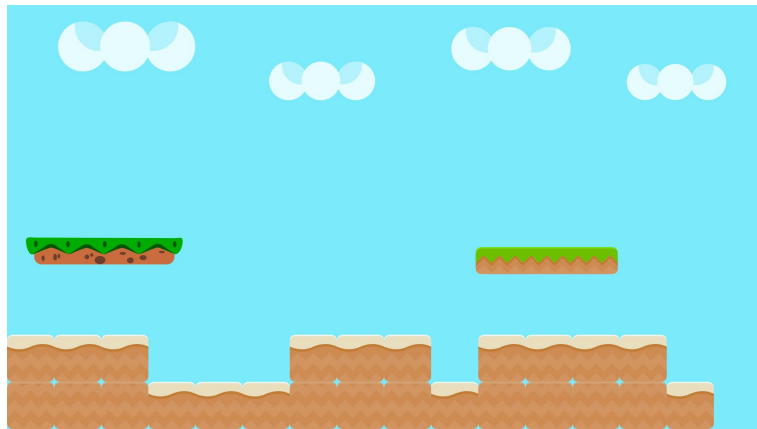
同人グループの紹介、結成の経緯

グループ名前:ごるCHICHI
メンバー2名:ごーぐる、CHICHI

「どう？」
「是非！」

非常に多様な分野で手広く活動されてる多彩な
人物と知り合う機会があり、
自創作のアイデアを聞いてもらったところ、
作ってみないか？と誘いを受け今に至ります。

我々が作っているものは！

フリーゲーム！

フリーゲームとはフリーウェアとして公開されているゲームのこと。
詳しく分ければ分類できるものの、要するに無料で遊べるゲームのこと。

ゲームにしたきっかけ！

元々ゲーム制作に以前興味があったが一度頓挫
『鍵の国のアリス』という作品に出会いフリーゲームに出会い
再度興味を持った。

ゲームを作りたくなったというのも、
自分とごーぐるさんが出会ったきっかけ
現在実際にプレイをしています
※許可をいただいて掲載しています

制作

MadteaCrab

代表・全て：
とらぺちぃの

メインシナリオ：
玉城ねぐこ

アイコン：ふぅ汰

我々が使っているツールは

ゲーム制作ツール
WOLF RPG エディター

Fire Alpacaなどのイラスト制作ツール
Google Document文章制作ツール
Google Driveなどのクラウドツール

現在制作中の作品の紹介

2023年7月26日
公開予定！

作品名：考古学者 ジン

あらすじ（仮）
若くして偉大と讃えられているジン・イェストは
発掘調査などで、次々と功績を上げてゆく
ただ、彼が最も気に食わなかったのは神話を
正史と訴える人々だ。
　そんな彼にある日宗教団体が治める未踏の島へ
の考古学的調査の依頼が国際機関から舞い降りる
不気味で奇妙な人々に監視されながら、ジンは
その島の謎と過去を暴いてゆく。

ゲームの種類（仮）
ストーリー重視の
アドベンチャーシミュレーションゲーム

主な制作手順

おおまかな手順で、実際にシナリオ確定の中にも様々な手順が存在する。

実際に終わった部分を再度見直すということもしばしば

シナリオを確定させる
↓
シナリオを元にゲームのイメージを調整する
↓
仮の素材を用意したのちに
キャラクターのイラストと差分などを完成させる
↓
ゲームの開発を進める
↓
ゲーム部分など最低限遊べるアルファ版の制作
↓
バグなどを取り除いた上でさらに完成系に近いベータ版の制作
↓
バグを取り除き、最終的にテストプレイなどを経て公開

共同制作だからこそできたこと①

スマホゲームを除き、
自分が過去にゲームをしたのは小学生の頃にポケットモンスターXが最後。
ゲームというものそのものに対する理解があまりなかった！

どう書けば良いんだろうか？

どうすればゲームのシナリオに？

共同制作だからこそできたこと②

CHICHIのシナリオ
＋
ごーぐるの技術力

共同制作だから大変なところ

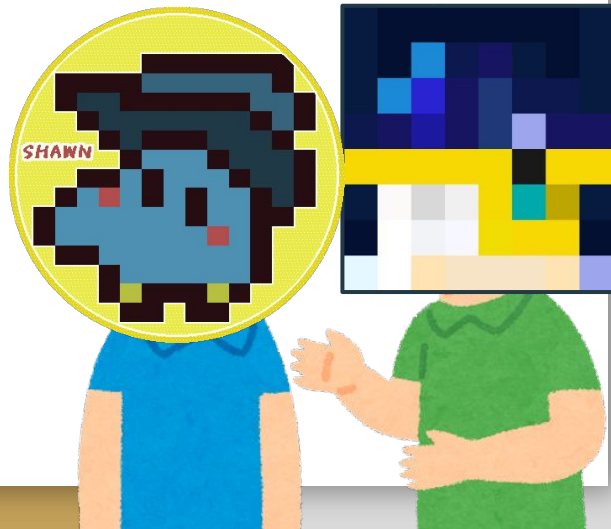
打ち合わせというものが必須。
必要な情報の共有（僕で言えばシナリオや設定！）
日程の調整

「ジンという人物はこういう人だ」
「あ～なるほどなるほどつまり〇〇？」
「ちょっと違う、具体的な例ですると△△」
「あ～なるほどなるほど」

「では次回までにこれをお互いにしましょう！」
「了解です！では次の打ち合わせはこの日は…？」
「あ…すみません…その日は用事が…」
「なるほど、では日にちは追々調整しましょう」

作業一つでも調整は必須…例えば…

・立ち絵について
・SNSなどの活用
・宣伝方法
・どのような曲を使うか
・マップやゲームシステムとシナリオの関係
・セリフはどうするの？

などなど！

困った時、大変な時、行き詰まった時
どう解決したか

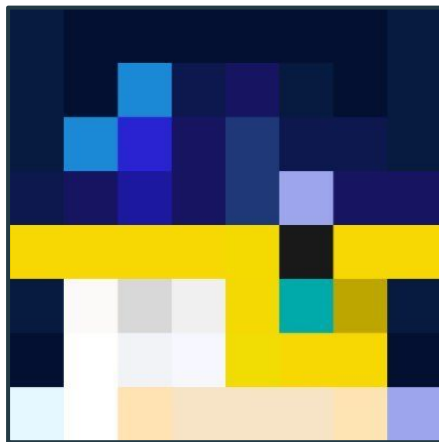
共同制作のため意見の衝突、問題解決
打ち合わせ頼み

ただし、困難な調整の際には打ち合わせの前に
『議題』を事前確認

集中的に問題等を解決
お互いに案をどんなに悪くても用意する。
終わった後はしっかりメモを2人で見返す
『解釈違い』を避ける

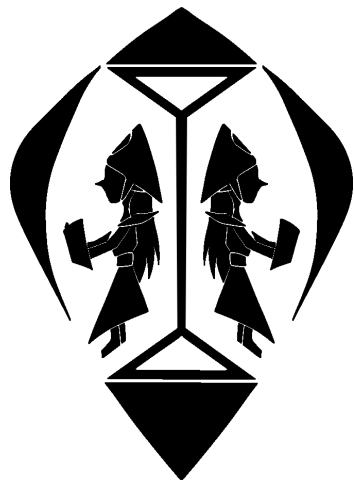
今後の課題

シナリオを完全に完成させる　ゲーム部分を進める
BGMの選定、音楽　一部声の演出ができる仲間への声かけ
ゲームが完成した際のバグの取り除き
宣伝
などなどここから
分担するも、山積み！

そしてこれらの課題を
解決し、ゲーム制作を
進められるだけの
お互いのコミュニケーション
情報共有などなど

最後に

N/S高という環境を思う存分に使って欲しい
新しいチャレンジはいつでもできる！
楽しい創作、プログラミングを

挑戦

timesなどでも情報公開や進捗報告予定

Slack

ソフィ

ご清聴ありがとうございました！